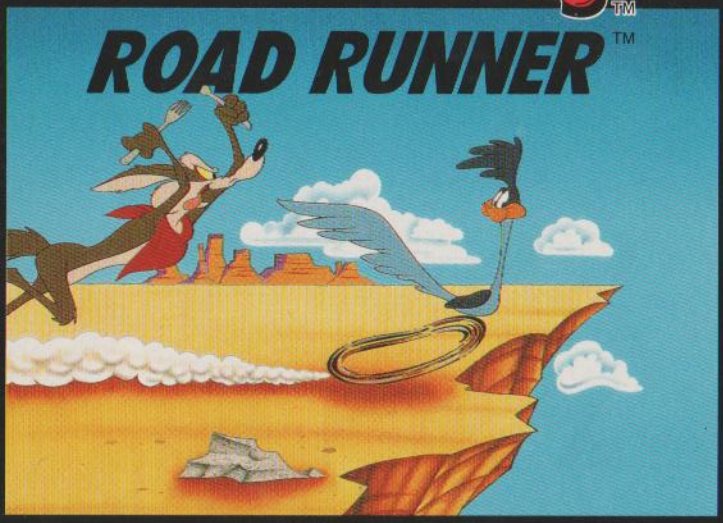
SNSP-DV-NOE

LOONEY TUNES™

ROAD RUNNER™



SPIELANLEITUNG

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION

SUNSOFT®

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

SUNSOFT®
250 Asahi, Kochino-cho, Konan City,
Aichi Pref., 483 JAPAN

LICENSED BY
Nintendo®

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

Original Nintendo Qualitäts-Siegel

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DAß SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DAß ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAßT.

VIELEN DANK

...daß Sie sich zum Kauf des Sunsoft Game Paks Road Runner™ Looney Tunes™ entschlossen haben. Bitte lesen Sie diese Spielanleitung sorgfältig durch, ehe Sie mit dem Spiel beginnen. Hierdurch werden Sie nicht nur in der Lage sein, das Spiel besser zu spielen sondern auch wesentlich mehr Spaß damit haben! Heben Sie diese Spielanleitung jedoch in jedem Fall zum späteren Nachschlagen auf.

INHALT

"BEEP! BEEP!	2
SO STARTEN SIE DAS SPIEL	2
BEDIENUNG DES STEUERPULTS	3
GEGNER UND ANGRIFFSARTEN	4-5
GEGENSTÄNDE	6
FLAGGEN	6
ZEIT	7
PUNKTE	7
BONUS-BILDSCHIRMANZEIGE	7
SPIEL-BILDSCHIRMANZEIGE	8
BOSS-SPIELRUNDEN	9
STRENG GEHEIM	9
TITEL DER STUFEN	10
TIPS UND HINWEISE	11

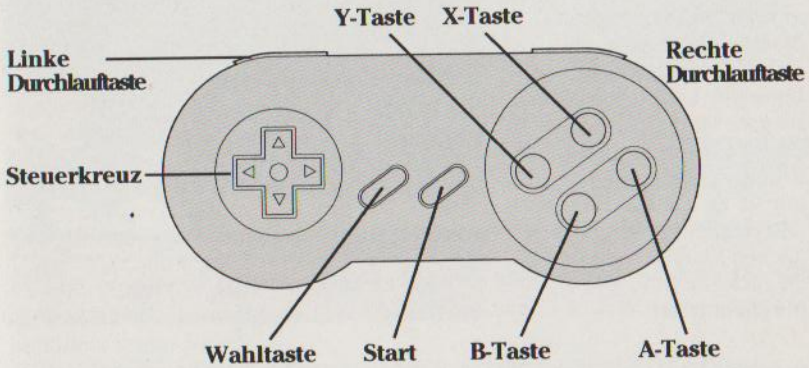
"BEEP! BEEP!"

Und schon rasen Sie los ... in der vergnüglichsten und abenteuerlichsten Hetzjagd des Jahrhunderts unter Mitwirkung von Road Runner und Wile E. Coyote. Road Runner™ Looney Tunes™ besteht aus 20 Stufen, mit Graphiken wie bei Zeichentrickfilmen und lustigen Spielaktionen, die in Ihnen den Wunsch nach weiteren Abenteuern wecken werden. Wile E. Coyote fordert Sie mit verrückten Mätzchen heraus und versucht Sie mit TNT, Katapulten, Raketen-Rollschuhen und anderen Tricks zu fangen — natürlich unter Mithilfe von ACME. Sie müssen als Road Runner über Schluchten springen, Mittel zur Leistungssteigerung aufsammeln und hacken, um hinterlistige Fallen außer Gefecht zu setzen und Gefahren bei Turbo-Geschwindigkeit zu vermeiden.

SO STARTEN SIE DAS SPIEL

Legen Sie das Road Runner™ Looney Tunes™ Game Pak in das System ein und schalten Sie die Stromversorgung ein. Daraufhin erscheint eine kurze Demonstration auf dem Bildschirm. Drücken Sie die Start-Taste, und auf dem Bilschirm erscheint die Spielbeginn-Stufe. Um sofort mit der Verfolgungsjagd zu beginnen, drücken Sie während der Spielbeginn-Stufe die X-Taste.

BEDIENUNG DES STEUERPULTS



Linke Durchlauftaste: "Beep! Beep!"

Rechte Durchlauftaste: "Thup Thup"

Steuerkreuz: Links — Bewegt die Spielfigur nach links

Rechts — Bewegt die Spielfigur nach rechts

Abwärts — Ducken

Steuerkreuz auf + linke Durchlauftaste = Springen "Beep Beep"

A-Taste: Hacken, um anzugreifen

Hacken, um Vogelfutter aufzupicken

B-Taste: Springen

X-Taste: Nicht verwendet

Y-Taste und Steuerkreuz links oder rechts = Turbo-Geschwindigkeit

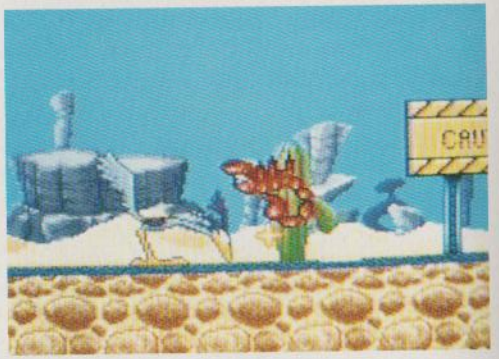
Start: Zum Starten des Spiels und zum Einlegen einer Pause

Wahltaste: Nicht verwendet

GEGNER UND ANGRIFFSARTEN

HACKEN

In jeder Stufe begegnen Ihnen viele Gegner, die sich auf dem Boden bewegen. Um sie aus dem Weg zu räumen und vom Bildschirm zu entfernen drücken Sie die A-Taste, um sie zu hacken. Ehe Sie den Gegner jedoch effektiv hacken können, müssen Sie dicht an ihn herankommen.

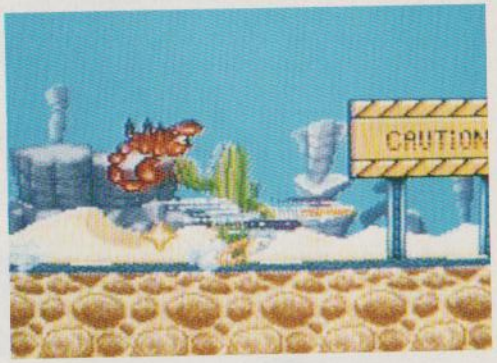


RUTSCHEN

Sie können die Gegner auch dadurch beseitigen, daß Sie Road Runner gegen die Gegner rutschen lassen. Um einen Rutschangriff durchzuführen, drücken Sie das Steuerkreuz nach links oder rechts, bis Road Runner läuft und drücken dann anschließend das Steuerkreuz in die entgegengesetzte Richtung zu Ihrer Laufrichtung um zu bremsen. Jeder Gegner, der Road Runner im Weg ist, wird automatisch vom Bildschirm gelöscht. Überzeugen Sie sich unbedingt genau darüber, wo sich Ihr Gegner befindet, ehe Sie loslaufen. Andernfalls überrennen Sie ihn und verlieren wichtige Punkte auf Ihrer Leistungsanzeige, die Auskunft über Ihre Gesundheit gibt.

TURBO-GESCHWINDIGKEIT

Wenn Sie während des Laufs die A-Taste drücken, aktivieren Sie die Turbo-Geschwindigkeit. Die höhe der Turbo-Geschwindigkeit hängt davon ab, wie hoch der Wert der Anzeige in der linken oberen Ecke des Bildschirms ist. Wenn Sie Vogelfutter aufpicken, können Sie Ihre Turbo-Geschwindigkeitsanzeige auffüllen. Wenn Sie mit Turbo-Geschwindigkeit laufen, sind Sie gegen die Angriffe Ihrer Gegner unverwundbar. Außerdem können Sie weiter springen und steilere Gefällestrecken hinauflaufen als es normalerweise möglich ist.



ANDERE WICHTIGE PUNKTE

Hindernisse auf dem Boden, die Road Runners Weg nach vorn blockieren (z.B. Kakteen, Dornen usw.) müssen übersprungen oder ihnen ausgewichen werden, ohne dagegen zu laufen. Sie können auch nicht durch Hacken oder Rutschen zerstört werden.
Es liegt auf der Hand, daß Ihr Hauptgegner Wile E. Coyote ist. Er setzt alles daran, daß Road Runner seine nächste Mahlzeit wird. In jeder Spielstufe denkt er sich eine ganze Reihe amüsanter Fallen aus. Als Road Runner müssen Sie ihm und seinen hinterlistigen Fallen ausweichen, während Sie selbst nach Flaggen, Gegenständen und Kontrollpunkten suchen. Wile E. Coyote ist gegen Hacken oder Rutschen unempfindlich. Sie müssen ihm mit einem Sprung und Ausweichen entfliehen. Nur nachdem Sie die Kontrollpunkte jeder Unter-Spielrunde erreicht haben, ist Wile E. Coyote außer Gefecht gesetzt... jedenfalls vorübergehend. Aber Sie können sicher sein, daß er in den folgenden Spielrunden wieder zurück ist und weitere schwierige ACME-Tricks auf Lager hat, um Sie zu fangen.

GEGENSTÄNDE

VOGELFUTTER

- Zum Aufnehmen darauf hacken
- Die Geschwindigkeitsanzeige wird mit Energie aufgefüllt

UHR

- Friert alle Gegner und die Zeit kurzfristig ein.

1 MEHR

- Ein zusätzliches Leben

HERZ

- Füllt die Leistungsanzeige auf

500

500

- Addiert 500 Punkte zu Ihrem Ergebnis

SCHILD

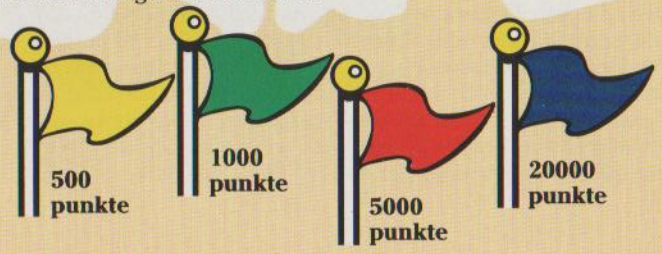
- Für kurze Zeit unverwundbar

FALLSCHRIM

- Wenn er gelandet ist, hacken Sie darauf, um ihn zu öffnen
- Einer der oben gezeigten Gegenstände kann sich darin befinden (mit Ausnahme von Vogelfutter)

FLAGGEN

Verteilt auf den unterschiedlichen Spielebenen befinden sich verschiedenfarbige Flaggen, die Sie finden müssen, um Punkte zu sammeln und das Spiel fortsetzen zu können. Für je 20 gefundene Flaggen erhalten Sie am Ende einer Spielrunde eine Fortsetzungsmöglichkeit. Verschiedenfarbige Flaggen bedeuten unterschiedliche Punktzahlen. Es ist naheliegend, daß die Flaggen mit höherer Punktzahl schwieriger zu finden sind.



ZEIT

Um die Jagt noch aufregender zu machen, gibt es eine Zeitbegrenzung. Sie haben 5 Minuten Zeit, jede Unter-Spielrunde abzuschließen. Wenn Sie die Unter-Spielrunde erfolgreich abgeschlossen und noch Zeit über haben, erhalten Sie Bonus-Punkte zu Ihrer Punktzahl. Wenn Sie die Spielrunde nicht innerhalb der vorgeschriebenen Zeit abgeschlossen haben, erhalten Sie keine Bonus-Punkte, aber das Spiel läuft weiter.

PUNKTE

Während des Spiels sammeln Sie Punkte, indem Sie Gegner ausschalten und Flaggen finden. Wenn Sie eine Unter-Spielrunde abgeschlossen haben, erhalten Sie während der Bonus-Bildschirmanzeige Zusatzpunkte. Für jeweils 50 000 gesammelte Punkte erhalten Sie ein zusätzliches Leben.

BONUS-BILDSCHIRMANZEIGE

Am Ende jeder Unter-Spielrunde (mit Ausnahme der Boß-Spielrunden) erscheint eine Bonus-Bildschirmanzeige. Sie erhalten Bonus-Punkte für noch verbleibende Zeit und die noch verbleibende Geschwindigkeitsreserve Ihres Turbo-Geschwindigkeitsmessers. Ebenso erscheint auf dem Bildschirm, wieviele verschiedenfarbige Flaggen in dieser Unter-Spielrunde vorhanden waren, und wieviele Sie tatsächlich gefunden haben. Für jede gefundene Flagge erhalten Sie 100 Punkte. Wenn Sie alle Flaggen gefunden haben, erhalten Sie zusätzlich zu den 100 Punkten für jede Flagge 10.000 Bonus-Punkte.

SPIEL-BILDSCHIRMANZEIGE

Anzahl der Leben

Leistungsmesser

Turbo-Geschwindigkeitsmesser

Zeit

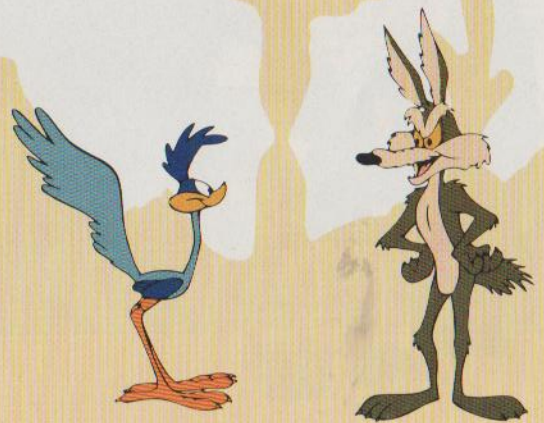
Punktzahl

BOSS-SPIELRUNDEN

Die Road Runner™ Looney Tunes™ besteht aus 5 Spielrunden, wobei jede Spielrunde aus 4 Unter-Spielrunden besteht. Das Ende jeder Unter-Spielrunde wird durch einen Kontrollpunkt (karierte Flagge) gekennzeichnet. Wenn Sie an dieser Kontrollpunkt-Flagge vorbei sind, wenden sich die hinterlistigen Pläne von Wile E. Coyote gegen ihn selbst und haben lustige und einem Zeichentrickfilm ähnliche Szenen zur Folge. Danach geht die Jagt auf der nächsten Ebene weiter. Nachdem Sie drei Kontrollpunkt-Flaggen passiert haben, müssen Sie zur Überwindung der vierten Unter-Spielrunde einen Boß besiegen. Genauer gesagt müssen Sie auf einen riesigen ACME-Apparat hacken und ihn zerlegen, ehe dieser Sie besiegt, der von niemand anderem als Wile E. Coyote bedient wird. Wenn Sie den Boß besiegt haben, erhalten Sie 5.000 Punkte und rücken in die nächste Spielebene vor.

STRENG GEHEIM

Im gesamten Spiel gibt es viele versteckte Plätze, wo Sie extra Sonderpunkte, Mittel zur Leistungssteigerung, Flaggen und Abkürzungen finden können. Nachdem Sie die Bonus-Bildschirmanzeige erreicht haben, werden Sie möglicherweise feststellen, daß Sie nicht alle verfügbaren Flaggen gefunden haben. Dies ist ein Zeichen dafür, daß diese in verborgenen Gebieten irgendwo in der Unter-Spielrunde versteckt gewesen sind. Suchen Sie an hohen und tiefen Plätzen, um sie zu finden. Diese geheimen Gebiete können praktisch überall sein!



TITEL DER STUFEN

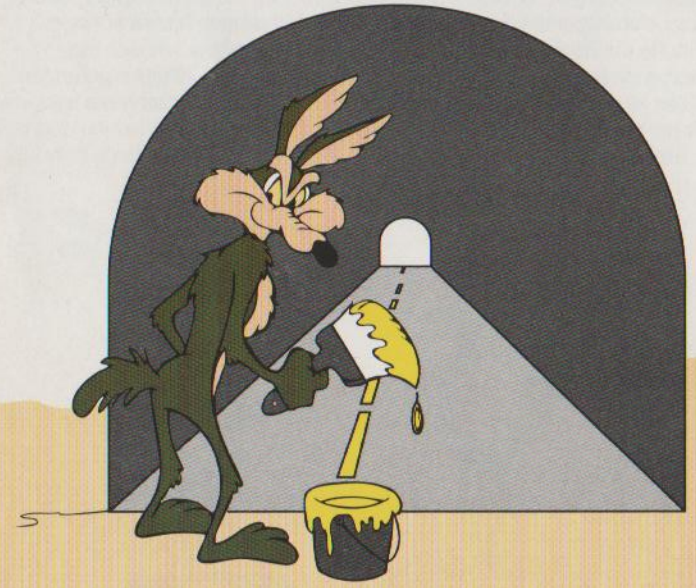
SPIELRUNDE 1: **"ZIPPITY SPLAT"**

SPIELRUNDE 2: **"ROCK 'N' RIVET"**

SPIELRUNDE 3: **"TRAIN RUNNERY"**

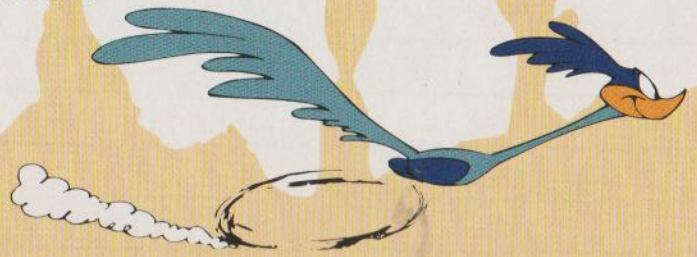
SPIELRUNDE 4: **"HOPALONG CASUALTY"**

SPIELRUNDE 5: **"QUANTUM BEEP"**



TIPS UND HINWEISE

- Wenn Sie Road Runner nach links und rechts bewegen, halten Sie die Turbo-Geschwindigkeitstaste gedrückt und lassen das Richtungs-Steuerkreuz los, um auf der Stelle zu stoppen.
- Wenn Sie sich in einem 90¯-Winkel nach unten bewegen, halten Sie die Turbo-Geschwindigkeitstaste gedrückt und lassen das Richtungs-Steuerkreuz los, um den Abstieg von Road Runner zu verlangsamen.
- Bei hoher Geschwindigkeit kann Road Runner 90¯-Winkel hinauflaufen, um zu höheren und schwieriger zu erreichenden Gebieten zu gelangen.
- Um Energie und damit Vogelfutter zu sparen, sollten Sie die Turbo-Geschwindigkeitstaste kurz hintereinander antippen, um die Höchstgeschwindigkeit beizubehalten, statt diese ständig gedrückt zu halten.
- Wenn Sie nach links und rechts springen, können Sie die Richtung von Road Runner kontrollieren, während er sich in der Luft befindet, damit er auf kleinen Flächen landen kann.
- Sehen Sie sich die Blaupausen sorgfältig an. Hier können Sie Hinweise finden wie Sie die Bosse am Ende einer Spielrunde zerstören können.
- Achten Sie auf Straßenschilder. Sie helfen Road Runner dabei, die karierten Flaggen zu finden und warnen ihn vor gefährlichen Gebieten.
- Tippen Sie auf die "X"-Taste, um die Anweisungen für die Spielrunde abzubrechen.
- Sammeln Sie auch die "500" Punkte auf. Sie bringen Sie näher zu einem zusätzlichen Leben.
- Wenn Sie alle Flaggen in einer Spielrunde aufsammeln, erhalten Sie 10.000 Bonus-Punkte!



MEMO

MEMO

SUNSOFT®

250 Asahi, Kochino-cho, Konan City Aichi Pref. 483 JAPAN

Ausschließlicher Vertrieb durch:
Mitsui & Co. Deutschland GmbH
Postfach 30 36 69 • 2000 Hamburg 36

Developed by ICOM SIMULATIONS, INC.

Sunsoft® is a registered trademark of Sun Electronics Corporation.

LOONEY TUNES, Characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. Inc. ©1992. "MERRILY WE ROLL ALONG" (Charles Tobias, Murray Mencher, Eddie Cantor) ©1935 WARNER BROS. INC. & CHED MUSIC & EDDIE CANTOR PUB. DES. (Renewed) All Rights Reserved. Used By Permission.
©1993 Sun Electronics Corporation.

PRINTED IN JAPAN